REFERENZKARTE AMBERSTAR

Wichtiger Hinweis!

Die im Handbuch aufgeführten Tabellen und die Tastaturbelegung sind für das Spiel sehr wichtig. Zur besseren Übersicht haben wir das Tabellenwerk noch einmal in dieser separaten Referenzkarte übersichtlich zusammengefaßt. Bitte beachten Sie, daß die Werte gemäß Referenzkarte in einigen Punkten auf Anregung unserer Spieletester gegenüber dem Handbuch verändert wurden. Für das Spiel gelten ausschließlich die Daten der Referenzkarte.

DIE TASTATURBELEGUNG

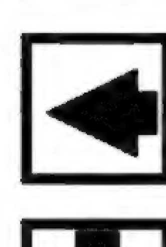
Die neun Ziffern des Ziffernblocks der Tastatur entsprechen ihrer Funktion und Anordnung den neun Icons des Bewegungs- bzw. Aktions-Feldes.

Die Tasten [1] bis [6] des Tastenfeldes bestimmen den aktiven Charakter entsprechend der Anordnung in der Party-ID.

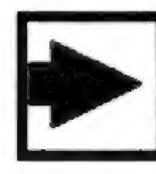
Die Funktions-Tasten [F1] bis [F6] öffnen die zweite Seite der Ausrüstung des zugehörigen Charakters entsprechend der Anordnung in der Party-ID.

Der Cursor-Block hat in der 2D-Darstellung die Funktionen:

 gehe nach Norden

 gehe nach Westen

 gehe nach Süden

 gehe nach Osten

Der Cursor-Block hat in der 3D-Darstellung die Funktionen:

Insert	um 90 Grad nach links drehen
▲	geradeaus gehen
Clr Home	um 90 Grad nach rechts drehen
◀	ohne Drehung nach links gehen
▼	ohne Drehung zurücktreten
▶	ohne Drehung nach rechts gehen

MAGIE UND DEREN ANWENDUNG

Das Ziel, auf das der Spruch wirkt, kann

C = ein Charakter der Party,

P = die Party,

M = ein Monster (während des Kampfes),

R = eine Rotte von Monstern (während des Kampfes)

A = alle Monster (während des Kampfes) oder

G = ein Gegenstand sein.

S steht für Spezial-Spruch.

LP sind die Lebenspunkte eines Charakters.

Weiße Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Heilung 1	2	1	WSHLK	C	plus 1 bis 5 LP
Heilung 2	4	2	WSHLK	C	plus 2 bis 10 LP
Heilung 3	6	3	WSHLK	C	plus 4 bis 20 LP
Heilung 4	8	4	WSHLK	C	plus 8 bis 40 LP
Heilung 5	10	5	WSHLK	C	plus 16 bis 80 LP
Allheilung	20	15	WSHLK	P	plus 4 bis 20 LP
Wiederbelebung	30	20	L	C	Reinkarnation Leiche
Asche wandeln	50	25	L	C	Reinkarnation Leiche verbrannt
Staub wandeln	70	30	L	C	Reinkarnation Leiche zermalmt
Gift neutralisieren	5	2	WSHLK	C	entgiften eines Charakters
Lähmung heilen	10	4	WSHLK	C	Lähmung einer Figur beseitigen
Krankheit heilen	15	6	WSHLK	C	Krankheit einer Figur beseitigen
Alterung heilen	20	8	WSHLK	C	unnatürliche Alterung einer Figur beseitigen
Entsteinern	30	10	WSHLK	C	versteinerte Figur wiederbeleben
Aufwecken	5	2	K	P	Party aus unnatürlichem Schlaf wecken
Panik beseitigen	10	4	K	C	Charakter beruhigen
Irritation beseitigen	15	6	K	C	Charakter anleiten
Blindheit heilen	20	8	WSHLK	C	Charakter von Blindheit heilen
Verrücktheit heilen	30	10	WSHLK	C	Charakter von Verrücktheit heilen
Lähmen	15	3	K	M	Monster lähmen
Schlaf	10	3	K	R	Monster-Rotte einschläfern
Angst	15	6	K	M	Monster ängstigen
Irritieren	15	9	K	M	Monster verwirren
Erblinden	20	12	K	M	Monster blind machen
Untote vernichten	15	5	K	M	Untote beseitigen
Heiliges Wort	30	10	K	R	Untoten-Rotte beseitigen
Fluch aufheben	25	10	WSHL	G	Fluch von einem Gegenstand nehmen
Essen erschaffen	20	15	WSHL	G	1 Essens-Ration je Party-Mitglied

Graue Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Licht 1	5	1	WSHL	S	2 Stunden Licht
Licht 2	8	3	WSHL	S	8 Stunden Licht
Licht 3	12	5	WSHL	S	16 Stunden Licht
Rüstung Schutz 1	10	2	WSHLK	S	2 Stunden +5% Parade
Rüstung Schutz 2	20	6	WSHLK	S	8 Stunden +10% Parade
Rüstung Schutz 3	30	10	WSHLK	S	16 Stunden +15% Parade
Waffen Macht 1	10	2	WSHLK	S	2 Stunden +5% Attacke
Waffen Macht 2	20	6	WSHLK	S	8 Stunden +10% Attacke
Waffen Macht 3	30	10	WSHLK	S	16 Stunden +15% Attacke
Anti-Magie 1	15	4	WSHLK	S	2 Stunden +5% Schutz vor Magie
Anti-Magie 2	30	8	WSHLK	S	8 Stunden +10% Schutz vor Magie
Anti-Magie 3	45	12	WSHLK	S	16 Stunden +15% Schutz vor Magie
Hellsicht 1	15	5	WSHL	S	2 Stunden Hellsichtigkeit
Hellsicht 2	30	10	WSHL	S	8 Stunden Hellsichtigkeit
Hellsicht 3	45	15	WSHL	S	16 Stunden Hellsichtigkeit
Unsichtbarkeit 1	20	8	WSHL	S	2 Stunden Unsichtbarkeit
Unsichtbarkeit 2	40	16	WSHL	S	8 Stunden Unsichtbarkeit
Unsichtbarkeit 3	60	24	WSHL	S	16 Stunden Unsichtbarkeit
Magische Sphäre	80	95	WSHL	S	Umfaßt die 6 vorhergehenden Sprüche, jeweils auf Stufe 3
Magischer Kompaß	5	1	WSH	S	Richtung, in die Party blickt
Identifikation	25	15	WSHL	G	alle Daten eines Gegenstandes
Levitation	10	5	WSH	S	Party kann Falltür nach oben bzw. unten benutzen
Hast	15	8	K	C	Charakter verdoppelt Attacken, erhöht Alter um 1
Massen-Hast	30	14	K	P	Party verdoppelt Attacken, erhöht Alter um 1
Teleport	40-	20	W	P	versetzt Party in gewählte Richtung
Durchblick	30	20	WSH	S	erlaubt, durch Wände zu sehen

Schwarze Magie

Name	SP	SL	Ort	Ziel	Wirkung
Feuerstrahl	1	1	K	M	vermindert LP um 1 bis 2
Feuerstoß	2	2	K	M	vermindert LP um 2 bis 4
Feuerball	5	4	K	R	vermindert LP um 4 bis 8
Feuersturm	15	8	K	R	vermindert LP um 8 bis 16
Feuerwalze	25	16	K	A	vermindert LP um 16 bis 32
Wasserloch	2	2	K	M	vermindert LP um 2 bis 4
Wasserfall	4	4	K	M	vermindert LP um 4 bis 8
Eisball	10	8	K	R	vermindert LP um 8 bis 16
Eisschauer	30	16	K	R	vermindert LP um 16 bis 32
Hagelschlag	50	30	K	A	vermindert LP um 32 bis 64
Dreckschleuder	4	3	K	M	vermindert LP um 4 bis 8
Steinschlag	8	6	K	M	vermindert LP um 8 bis 16
Sumpffeld	15	12	K	R	vermindert LP um 16 bis 32
Erdrutsch	45	15	K	R	vermindert LP um 32 bis 64
Erdbeben	75	40	K	A	vermindert LP um 64 bis 128
Windhauch	8	5	K	M	vermindert LP um 8 bis 16
Windteufel	12	10	K	M	vermindert LP um 16 bis 32
Windheuler	28	20	K	R	vermindert LP um 32 bis 64
Donnerschlag	60	30	K	R	vermindert LP um 64 bis 128
Wirbelsturm	100	50	K	A	vermindert LP um 128 bis 256
Auflösung	100	35	K	M	tötet ein Monster
Magische Pfeile	8	15	K	R	vermindert LP um 8

Die Tabellen der weißen, grauen und schwarzen Magie geben Ihnen einen Eindruck von den Möglichkeiten eines kompetenten Magiers. Natürlich muß ein Magier die Sprüche üben, bevor er sie sicher einsetzen kann. Aus der Tabelle entnehmen Sie, wieviele Spruchlernpunkte erforderlich sind.

TABELLEN

Die Rassen

Jede Rasse hat individuelle Stärken und Schwächen. Die Eigenschaften sind STÄrke, INTelligenz, GESchicklichkeit, SCHnelligkeit, KONstitution, CHArisma, GLÜck, MAGie-Resistenz und ALTer. Die angegebenen Werte sind Höchstwerte.

Rasse	STÄ	INT	GES	SCH	KON	CHA	GLÜ	MAG	ALT
Mensch	60	60	60	60	60	60	100	0	80
Elf	30	100	70	80	30	90	100	20	950
Zwerg	90	30	20	30	100	40	100	100	600
Gnom	40	70	80	50	40	80	100	80	350
Halbling	20	40	100	100	20	130	100	20	250
Halb-Elf	45	80	65	70	30	30	100	10	200
Halb-Ork	80	20	50	40	80	20	100	0	50

Die Rassen können folgenden Klassen beitreten:

Mensch	allen
Elf	Krieger, Ranger, Weiß-, Grau und Schwarz-Magier
Zwerg	Krieger und Mönch
Gnom	Dieb, Mönch, Weiß-, Grau- und Schwarz-Magier
Halbling	Dieb und Mönch
Halb-Elf	Dieb, Weiß-, Grau- und Schwarz-Magier
Halb-Ork	Krieger und Dieb

Die Klassen

Die Klassentabelle beschreibt die Fähigkeiten der Klassen in den einzelnen Disziplinen. Die Fähigkeiten sind ATTacke, PARade, SCHwimmen, HORchen, Fallen-Finden, Fallen-Entschärfen, Schlösser-Öffnen, SUChen, Magische-Spruchrollen-Lernen und Magie-Benutzen. Die Angaben sind in Prozent.

Klasse	ATT	PAR	SCH	HOR	F-F	F-E	S-Ö	SUC	MSL	M-B
Krieger	95	80	95	50	20	10	15	20	0	0
Paladin	80	95	95	50	30	10	0	10	70	50
Ranger	70	70	95	80	40	40	40	30	30	30
Dieb	50	50	95	95	95	95	95	95	0	0
Mönch	60	60	95	60	40	30	35	70	50	60
Weiß-Magier	20	20	95	20	15	15	0	50	95	95
Grau-Magier	30	30	95	20	10	10	0	50	95	95
Schwarz-Mag.	40	40	95	20	0	0	0	50	95	95

Die Klassen können Zaubersprüche der folgenden Kategorien entsprechend ihren Fähigkeiten erlernen:

Krieger	keine
Paladine	weiße
Ranger	weiße und graue
Dieb	keine
Mönch	graue
Weiß-Magier	weiße
Grau-Magier	graue
Schwarz-Magier	schwarze

Die Stufen

Je nach Klasse gelangt ein Party-Mitglied bei unterschiedlichen Erfahrungspunkten auf die nächste Stufe:

Stufe	Krieger	Paladin	Ranger	Dieb	Mönch	Magier (weiß/grau)	Magier (schwarz)
1	30	50	90	40	80	70	75
2	90	150	270	120	240	210	225
3	180	300	540	240	480	420	450
4	300	500	900	400	800	700	750
5	450	750	1350	600	1200	1050	1125
6	630	1050	1890	840	1680	1470	1575
7	840	1400	2520	1120	2240	1960	2100
8	1080	1800	3240	1440	2880	2520	2700
9	1350	2250	4050	1800	3600	3150	3375
10	1650	2750	4950	2200	4400	3850	4125
11	1980	3300	5940	2640	5280	4620	4950
12	2340	3900	7020	3120	6240	5460	5850
13	2730	4550	8190	3640	7280	6370	6825
14	3150	5250	9450	4200	8400	7350	7875
15	3600	6000	10800	4800	9600	8400	9000
16	4080	6800	12240	5440	10880	9520	10200
17	4590	7650	13770	6120	12240	10710	11475
18	5130	8550	15390	6840	13680	11970	12825
19	5700	9500	17100	7600	15200	13300	14250
20	6300	10500	18900	8400	16800	14700	15750

Die höchste zu erreichende Stufe ist Stufe 50. Die zum Aufstieg erforderlichen Erfahrungspunkte errechnen sich wie folgt:

Nächste Stufe mal EP der ersten Stufe plus erreichte Stufe

Beispiel am Aufstieg von Stufe 20 in Stufe 21 für einen Krieger:

21 mal 30 plus 6300 = 6930

Das heißt, bei 6930 Punkten erreicht der Krieger Stufe 21!